

KOREAN PATENT ABSTRACTS XML 1(1-1)

Save



Please Click here to view the drawing

Korean FullDoc.

---

(19) KOREAN INTELLECTUAL PROPERTY OFFICE

---

## KOREAN PATENT ABSTRACTS

(11)Publication number: **1020010114023 A**  
(43)Date of publication of application:  
**29.12.2001**

---

(21)Application number: **1020000033899**

(71)Applicant:

**BUY TOTO CO., LTD.**

(22)Date of filing: **20.06.2000**

(72)Inventor:

**KIM, MYEONG SUK**

(51)Int. Cl **G06F 17/60**

---

(54) **ATHLETIC LOTTERY OPERATING SYSTEM USING INTERNET**

(57) Abstract:

PURPOSE: An Internet athletic game lottery operating system is provided to enable a user to bet a sports game, and to buy lottery and to receive sports game information. CONSTITUTION: The Internet operating system for athletic game lottery comprises a purchaser terminal(1), a seller terminal(2), an information provider terminal(4), a web server(3). The purchaser terminal(1) is connected to Internet for allowing netizen to purchase the lottery and obtain the analysis information on the athletic game. The seller terminal (2) prints out and provide the purchased lottery to the netizen. The information provider terminal(4) provides to the netizen the progress, result, and analysis information on the game. The web server(3) is connected to the terminals(1, 2 and 3) via Internet for processing various information inputted by the information provider terminal and providing the processed information to the purchaser terminal, allocating the lotteries according to the purchase information of he purchaser terminal and providing the lotteries to the netizen via the purchaser and seller terminals, charging the purchaser terminal and credit card of the netizen for the provided information and the sold lotteries.

copyright KIPO 2002

## Legal Status

Date of request for an examination (20000620)

Notification date of refusal decision (20030409)





[19] 中华人民共和国国家知识产权局

[51] Int. Cl<sup>7</sup>

G06F 15/173

G06F 17/60 G06F 17/30

## [12] 发明专利申请公开说明书

[21] 申请号 01121983.1

[43] 公开日 2002 年 1 月 2 日

[11] 公开号 CN 1329316A

[22] 申请日 2001.6.20 [21] 申请号 01121983.1

[30] 优先权

[32] 2000.6.20 [33] KR [31] 33899/2000

[71] 申请人 株式会社买哆哆

地址 韩国汉城

[72] 发明人 金明淑

[74] 专利代理机构 永新专利商标代理有限公司

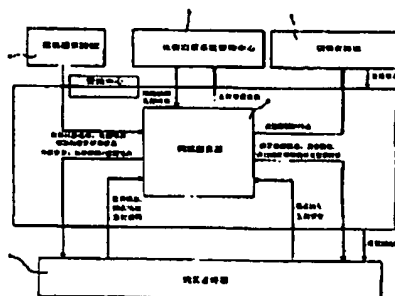
代理人 蹇 炜

权利要求书 5 页 说明书 18 页 附图页数 8 页

[54] 发明名称 使用国际互联网的彩票管理系统

[57] 摘要

公开了一种用于使用国际互连网管理体育比赛彩票的系统。该系统具有一个购买者终端、一个销售者终端以及一个信息提供终端，所有这些都是由国际互连网互连的。本系统包含一个通过国际互连网连接到这些终端的网络服务器。网络服务器适于以适当方式处理各种从信息提供终端输入的信息，将处理过的信息提供到购买者终端，依据来自于购买者终端的购买信息将彩票通过销售者终端分配给购买者，然后向购买者终端或购买者的信用卡收取用于接收提供信息和购买该彩票的一定金额的费用。



ISSN 1008-4274

知识产权出版社出版



## 权 利 要 求 书

1.一种用于通过国际互连网管理体育比赛彩票的系统，包含：

至少一个购买者终端，用于得以访问上述国际互连网，以便允许一个相关的购买者购买上述彩票和浏览有关一项所关注的体育比赛的分析信息；

至少一个销售者终端，用于打印通过所述购买者终端购买的彩票以便将其提供给所述购买者；

至少一个信息提供终端，用于向所述购买者提供有关所关注的体育比赛的进程、结果和分析的信息；以及

一个通过所述国际互连网连接到所述终端的网络服务器，用于以一种适当的方式处理各种从所述信息提供终端输入的信息，将处理过的信息提供到所述购买者终端，根据来自所述购买者终端的购买信息通过所述销售者终端将所述彩票分配给所述购买者，然后向所述购买者终端（包含有线或无线的国际互连网终端、蜂窝或PCS电话终端或ARS系统）或所述购买者的一张信用卡收取一定金额的用于接收提供信息和购买所述彩票的费用。

2.如权利要求1所述的系统，其中所述网络服务器包含：

一个通过所述国际互连网连接到所述购买者终端和销售者终端的数据库处理器，用于确定所述购买者是否是一个会员，并向购买者终端和销售者终端提供彩票购买信息、购买者信息和比赛分析信息中的任何一种；

一个结算处理器，用于向所述购买者终端的通信署名号码或所述购买者的信用卡收取各种由所述数据库处理器提供的信息的使用费和购买所述彩票的价钱，并且如果所述彩票中奖的话就将赏金金额存入购买者的银行帐户；以及

一个比赛分析信息提供机构，用于从所述信息提供终端接收有关所关注的体育比赛的进程、结果和分析的信息，对收到的信息进

行处理，然后将处理过的信息通过所述数据库处理器提供给所述购买者终端。

3.如权利要求2所述的系统，其中所述比赛分析信息提供机构包含：

一个通过有线或无线国际互连网连接到所述信息提供终端、销售者终端和购买者终端的比赛系统，用于存储来自于所述信息提供终端、销售者终端和购买者终端的购买信息、购买者信息和比赛信息，然后根据需要以文件的形式提取所存储的信息；以及

一个信息分析和处理器，用于载入由所述比赛系统提取的文件，并暂时存储它以允许体育比赛分析员对储存的文件进行处理，以便使信息用户能够查看它。

4.如权利要求3所述的系统，其中所述的信息分析和处理器包含：

一个加载系统，用于载入由上述比赛系统提取的所述文件；

一个临时数据库，用于暂时将所述的由上述加载系统载入的文件分别存储在多个数据库中；

一个OLAP/CRM分析服务器系统，用于处理所述临时数据库的原始数据以便在所述购买者终端上可视地显示它；以及

一个数据仓库，用于存储由所述OLAP/CRM分析服务器系统处理的信息以及所述临时数据库的原始数据，并在需要时将它们输出到所述购买者终端。

5.如权利要求4所述的系统，其中用于一个OLAP/CRM管理客户、一个OLAP客户以及一个CRM客户的终端和OLAP/CRM分析服务器系统相连，在这些终端上分析员处理所述原始数据。

6.如权利要求3所述的系统，其中彩票自动售货机脱机连接到所述比赛分析信息提供机构，从而在所述购买者根据比赛分析信息决定在线购买所述彩票的同时，人工输出一彩票，然后由购买者的打



印机打印出一张类似于实际彩票的（虚拟）比赛彩票。

7.一种使用国际互连网对体育彩票管理系统进行操作的方法，所述的系统包含：至少一个购买者终端，用于允许一相关购买者通过一ARS或有线或无线的国际互连网购买一张彩票；至少一个销售者终端和至少一个信息提供终端，上述的方法包含以下步骤：

a)在所述购买者终端经由国际互连网通信连接到所述系统时，确定所述购买者是否是一个会员；

b)如果在上述步骤a)中确定所述购买者是会员，就存储所述购买者的会员信息，并在所述购买者终端显示多个将来专门用于会员的比赛分析的信息列表，然后确定当时是否是在一特定体育比赛开始以前的一个时间；

c)如果在上述步骤b)中确定当时是在所述特定体育比赛开始之前，就在所述购买者终端上显示多个所述特定运动比赛的分析列表，然后确认所显示的分析列表的相关详细信息是有偿提供的；

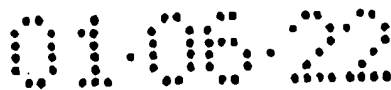
d)在上述确认的基础上，在所述购买者终端上显示所述购买者期望的、至少一个所述分析列表的所述详细信息，然后向购买者的署名号码或信用卡收取所显示信息的使用费；

e)基于期望的详细信息确定所述购买者是否有意向购买所述比赛彩票；

f)如果在步骤e)中确定所述购买者有意向购买所述比赛彩票，就告知所述购买者购买上述比赛彩票的方法，接收所述购买者依据该购买方法输入的打赌信息和购买数据，根据所接收的打赌信息和购买数据，向所述购买者销售所述彩票，然后向购买者的信用卡或署名号码收取所述彩票的购买价格；以及

g)在收取了所述彩票的购买价格之后打印出尺寸与实际彩票相同的所述比赛彩票。

8.如权利要求7所述的方法，进一步包含步骤：



h)如果在步骤a)中确定所述购买者不是一个会员的话，允许所述购买者输入他/她的个人信息，包含ID、密码和ID卡号码，并将他/她作为一个会员进行注册，然后再次确定所述购买者是否是一会员。

9.如权利要求7所述的方法，进一步包含步骤：

h)如果在上述步骤b)中确定当时是在所述特定体育比赛结束之后，就显示与彩票打赌有关的信息列表，然后有偿地显示有关该显示信息列表的详细信息。

10.如权利要求9所述的方法，其中与彩票有关的所述信息列表包含以下信息中的至少一个：打赌结果，对个人积累点数的索引，对个人状态的索引，对个人以及每天的打赌结果的索引，对个人以及团体的打赌状态的索引，以及团队和比赛胜利的百分比分析。

11.如权利要求7所述的方法，进一步包含步骤：

h)如果在上述步骤e)中确定所述购买者有意向购买所述比赛彩票，就显示比赛彩票购买信息，然后确定购买者是否输入购买比赛彩票指令或其他查阅指令；以及

i)如果输入查阅所述彩票的上述指令，就为所述购买者打印出有关所述彩票购买的当前状态的信息。

12.如权利要求7所述的方法，其中上述的多个特定体育比赛的分析列表包含以下信息中的至少一个：比赛当日的对抗团队的历史成绩、和以前与对抗队伍进行的比赛相关的特别事件的分析、与比赛当日的天气有关的历史成绩、对与比赛当日运动场地有关的成绩分析、对参赛选手的分析、比赛分析员的分析数据、由比赛分析员对预计会获胜的团队的介绍和分析、在历史成绩中平局比赛的百分比分析和将该百分比应用到有关比赛中的分析、以及对比赛当日预计出现的胜败分析。

13.如权利要求7所述的方法，其特征在于：上述的多个用于分析所述特定体育比赛的列表包含下列信息中的至少一个：比赛分析

01.05.22

员报告的现场比赛分析、比赛详情广播、查阅比赛结果、与预期结果一起进行比较分析、胜败分析、查阅该比赛的体育比赛彩票抽奖情况。

14.如权利要求7所述的方法，其中所述步骤f)包含以下步骤：

(f-1) 确认所述信用卡的种类、卡号、密码以及有效期限，以向所述信用卡收取所述彩票的购买价格；以及

(f-2) 在所述有线/无线通信服务公司发出帐单的时候，确认有线/无线通信服务公司以向所述署名号码收取所述彩票的购买价格。

15.如权利要求7所述的方法，其中所述步骤g)包含步骤：将适合所述购买者兴趣的广告加在与实际彩票相同的所述比赛彩票上，然后通过所述购买者的打印机打印出所得到的彩票。



## 使用国际互联网的比赛彩票管理系统

一般来说本发明涉及一种用于使用国际互联网管理与体育或者运动比赛（以下称为“（体育或者运动）比赛彩票”）有关的彩票的系统，尤其是涉及使用国际互联网络管理体育比赛彩票的系统，其中一个用户或者一个购买者通过国际互联网输入个人信息以获得会员资格，然后购买该体育比赛彩票，并向用户或者购买者提供任何有关比赛的信息以及由比赛分析产生的信息，从而允许他/她使用这些信息来猜测有关比赛的结果，由此使彩票成为一个建立在合理基础上的相关游戏或者打赌。

通常，与一场体育或者运动比赛有关的游戏或者打赌是猜测其结果，是在那些在体育或者运动比赛方面有类似爱好的人之间进行的；目前这种活动被认为是享受比赛乐趣的一种方式。在这里，体育或者运动比赛可以泛指团体运动诸如英式足球、排球、篮球等等中的一种，其中多个运动员或者参赛者组成一队，其主要代表球类运动。在个人竞技或创建记录的比赛方面，观众可以根据参赛者是胜利或失败，或者创建新世界记录等等来享受猜测比赛结果的乐趣。

与受欢迎的运动如英式足球、篮球以及排球等有关的比赛是非常频繁并令人激动的，这样就可以吸引大量的观众。因此，即使这种比赛不是国际级别的比赛而仅仅是国内级别比赛，它们也能够让观众在观看比赛时获得快乐和满足。

就西式箭术来说，虽然它在韩国不是那么受欢迎，但是由于这项运动中的参赛者技术高超而在世界比赛中赢得了最高荣誉。然而，在难以吸引观众抵达运动场地的运动中，例如田赛和径赛、不流行的球类运动、格斗比赛、射击等，它们已经为公众所忽视。此外，

实际的比赛不是那么令人兴奋及频繁，因此，这些运动中的运动员或者参赛者不能在实际比赛中获得足够的经验；为此，他们在国际比赛中获取好成绩会有不利之处。参加不流行运动的运动员或者参赛者为参与世界比赛已经训练和准备了很长时间；然而在世界比赛结束之后，那些运动员的将来实际上变得不确定。这种将来的不确定性使得它几乎不可能招募或者促进有才能以及优秀的参赛者，以便保证有大量的参赛者准备好并且可以参加该项运动。这种对有才能以及优秀的参赛者的缺乏最终可能导致在世界级比赛中成绩不佳。因此，就会出现恶性循环问题，并且这个问题还会长存。

此外，为了欣赏诸如赛马和自行车比赛这种比赛，观众必须直接抵达运动场地。为了享受比赛乐趣，观众为所选的一个、预计会赢得比赛的候选参赛者下一个期望的货币总金额的赌注，并且狂热地为这位候选参赛者助威以使之赢得比赛。由于观众必须亲自抵达运动场地以欣赏这些比赛，这可能给他们在兑换方面造成很多不便。此外，如果有太多的观众借助于汽车抵达运动场地，这会使他们难以找到停车位。

因此，本发明已经考虑了上述问题，而且本发明的一个目的是提供一种使用国际互联网管理比赛彩票的系统，其中允许用户通过国际互联网猜测一场比赛的结果，然后确认该比赛结果；为了使他/她对体育比赛有兴趣，而不管该比赛是受欢迎还是不受欢迎（包括赛马以及自行车比赛），他/她可以通过国际互联网检索与比赛彩票有关的信息，并且购买比赛彩票以享受将其作为一个打赌或者比赛的乐趣，然后接收当场的比赛信息以及来自于由比赛分析员提供的比赛分析中的信息。

根据本发明的一个方面，通过提供一种通过国际互联网管理体育比赛彩票的系统，能够完成上述及其他目的，该系统包含：至少一个购买者终端，用于进入国际互联网以允许相关的购买者购买该



彩票以及浏览相关体育比赛的分析信息；至少一个销售者终端，用于打印出通过购买者终端购买的彩票，以便把彩票提供给购买者；至少一个信息提供终端，用于向购买者提供相关体育比赛的进程、结果以及分析信息；以及一个通过国际互联网与上述终端相连的网络服务器，用于以一种适当的方式处理从信息提供终端输入的多种信息，并把处理过的信息提供给购买者终端，根据来自于购买者终端的购买信息通过销售者终端将彩票分配给购买者，然后向购买者终端（包括有线或者无线国际互联网络终端、蜂窝或者PCS电话终端或者ARS系统）或者购买者的信用卡收取一定金额的接收提供信息以及购买彩票的费用。

更好地，该网络服务器可以包含：一个通过国际互联网连接到购买者终端和销售者终端的数据库处理器，用于确定该购买者是否为会员，以及把彩票购买信息、购买者信息以及比赛分析信息中的任何一个提供给购买者终端和销售者终端；一个结算处理器，用于向具有通信署名号码的购买者终端或者购买者的信用卡收取由数据库处理器提供的各种信息的使用费以及购买彩票的价格，而且如果该彩票中奖，则向购买者的银行帐户存储奖金金额；以及一个比赛分析信息提供机构，用于从信息提供终端接收相关体育比赛的进程、结果以及分析信息，处理接收的信息，然后通过数据库处理器将处理过的信息提供给购买者终端。

更佳的情况为，比赛分析信息提供机构可以包含：一个通过有线或无线国际互联网与信息提供终端、销售者终端和购买者终端相连接的比赛系统，用于存储来自于信息提供终端、销售者终端和购买者终端的购买信息、购买者信息以及比赛信息，并且根据需要以文件的形式提取所存储的信息；以及一个信息分析及处理器，用于装载由比赛系统提取的文件，并且暂时在其中存储该文件以允许体育比赛分析员处理所储存的文件，从而使信息用户能够查看它。

此外，信息分析及处理器可包含：一个加载系统，用于载入由比赛系统提取的文件；一个临时数据库，用于临时将加载系统载入的文件分别存储在多个数据库中；一个OLAP/CRM分析服务器系统，用于处理该临时数据库的原始数据，以便使之可视地显示在购买者终端上；以及一个数据仓库，用于在其中存储由OLAP/CRM分析服务器系统处理的信息和临时数据库的原始数据，并且在必要时将其输出到购买者终端。

更可取地，用于OLAP/CRM管理客户、OLAP客户以及CRM客户的终端与 OLAP/CRM分析服务器系统相连，分析员在这些终端上处理原始数据。

此外，一个比赛彩票自动售货机可以和比赛分析信息提供机构脱机连接以在购买者根据比赛分析信息决定在线购买彩票的同时人工输出一张实际彩票，然后由购买者的打印机打印出一张类似于实际彩票的（虚拟）比赛彩票。

根据本发明的另一方面，提供了一种利用国际互联网操作体育比赛彩票管理系统的方法，该系统包括：至少一个购买者终端，用于允许相关的购买者通过ARS、或者有线或无线的国际互联网购买彩票，至少一个销售者终端以及至少一个信息提供终端，该方法包含以下步骤：（a）当购买者终端经由国际互联网通信连接到本系统时，确定该购买者是否是一个会员；（b）如果在步骤（a）中确认购买者是会员，就存储购买者的会员信息，并在购买者终端上显示多个专门供给会员的对将来比赛的分析信息列表，然后确定当前时间是否是在一个特定体育比赛开始之前的一个时间；（c）如果在步骤（b）中确定当前时间是在一个特定体育比赛开始之前的一个时间，则在购买者终端上显示该特定体育比赛的多个分析列表，然后确认关于所显示的分析列表的详细信息是有偿提供的；（d）在上述确认的基础上，在购买者终端上显示购买者想要的分析列表的至少一个

的详细信息，然后向该购买者的署名号码或者信用卡收取显示信息的使用费；（e）根据想要的详细信息确定购买者是否有意向购买比赛彩票；（f）如果在步骤（e）中确定购买者有意向购买比赛彩票，则向购买者通告购买比赛彩票的方法，接收购买者根据该购买方法输入的打赌信息以及购买数据，根据接收的打赌信息以及购买数据向购买者出售彩票，然后向该购买者收取彩票的购买价格；以及（g）在收取彩票的购买价格之后打印出和实际彩票尺寸一样的比赛彩票。

此外，该方法可以包含步骤：（h）如果在步骤（a）中确定购买者不是会员，则允许该购买者输入包括ID、密码以及ID卡号在内的他/她的个人信息，并将他/她作为会员注册，然后再次确定该购买者是否是一个会员。

此外，该方法可以包含步骤：（h）如果在步骤（b）中确定当时是在特定体育比赛结束之后的一个时间，则显示和彩票打赌有关的信息列表，然后有偿地显示有关该显示信息列表的详细信息。

更可取地，与彩票有关的信息列表可能包含查阅以下信息而得到的至少一个打赌结果：查阅个人积累点数，查阅个人状态，查阅个人以及每天的打赌结果，查阅个人和团体的打赌状态以及团队和比赛胜利的百分比分析。

此外，该方法可能包含步骤：（h）如果在步骤（e）中确定购买者有意向购买比赛彩票时，则显示比赛彩票购买信息，然后确定购买者是否输入购买比赛彩票指令或其他查阅指令；以及（i）如果购买者输入查阅彩票的命令，则为该购买者打印与购买彩票的当前状态有关的信息。

更可取地，用于分析特定体育比赛的多个列表包含以下信息中的至少一个：比赛当日对手的历史成绩、和与对手进行的先前比赛相关的特别事件的分析、与比赛当日的天气有关的历史成绩、对与

比赛当日运动场地有关的成绩的分析、对参赛者的分析、比赛分析员的分析数据、由比赛分析员对预计会获胜的团队的介绍和分析、在历史成绩中平局比赛的百分比分析、将该百分比应用到有关比赛中的分析、以及对比赛当日预计出现的成功和失败反常现象的分析。

作为选择，用于分析特定体育比赛的多个列表可能包含以下信息的至少一个：由比赛分析员所做的现场比赛分析报告、比赛详情广播、比赛结果索引、与预期结果的比较分析、成败分析、该比赛的体育比赛彩票的抽奖（draw）状态索引。

更可取地，上述步骤（f）可以包含以下步骤：（f-1）确认信用卡的种类、卡号、密码以及有效期限以向该信用卡收取彩票的购买费用；以及（f-2）确认有线/无线通信服务公司，以便当该有线/无线通信服务公司发出它的帐单时向该署名号码收取彩票的购买费用。

此外，上述步骤（g）可包含步骤：在同于实际彩票的比赛彩票上附加适合购买者口味的广告，并且通过购买者的打印机打印出得到的彩票。

结合附图及以下的描述，本发明将更容易理解，并且对各种目的、其他特征以及优点将会有更为全面的理解。其中：

图1是根据本发明用于比赛彩票管理系统的彩票服务器的结构框图；

图2是图1的彩票服务器的详细框图；

图3是根据本发明用于分析体育比赛信息的结构框图；以及

图4a到4e是根据本发明的比赛彩票管理系统的操作流程圖。

在下文中，将结合附图对根据本发明、利用国际互联网的彩票管理系统的最佳实施例加以描述。

图1是根据本发明用于比赛彩票管理系统的彩票服务器的结构框图，图2是图1中彩票服务器的详细框图，图3是根据本发明用于分析

体育比赛信息的结构框图，以及图4a到4e是根据本发明的比赛彩票管理系统的操作流程图。

如图1所示，根据本发明的比赛彩票管理系统包含：多个购买者终端1，用于购买比赛彩票；一个销售者终端2，用于销售比赛彩票；以及一个网络服务器3，用于提供彩票信息以及允许购买该彩票。网络服务器3与位于大部分运动场地的比赛信息提供终端4相连接。每一个比赛信息提供终端4适于提供关于在各运动场地举行的比赛、运动队与/或参赛者、以及比赛结果（胜利者/失败者、得分排列和胜利的百分比）的信息。本系统还进一步包含一个用于管理该比赛彩票系统的中心5。

网络服务器3生成一个关于由信息提供终端4提供的、有关体育比赛的综合信息的数据库，所述综合信息包括比赛进程信息、比赛结果信息以及比赛分析信息，并把该数据库提供给那些经由国际互联网通过购买者终端1参与比赛的人（以后称为“网民”），根据胜利的百分比向该网民提供一个红利（或者赏金），并且提供一个具有网民ID且网民希望为其打赌的比赛或者锦标赛的参赛者，一种用于结算任何费用的方法以及一种用于分发彩票的方法，以便允许他/她向网民销售该比赛彩票。即使在无法访问国际互联网的情况下，由网络服务器3提供的全部信息也能够通过普通的通信服务线路来提供。在使用有线/无线电话机装置时，网民通过ARS系统收听有关比赛以及红利的信息，然后根据计算出来的、有关参赛者或者队伍的优势信息，购买关于他/她希望为其打赌的参赛者或者队伍的比赛彩票。

如图2所示，网络服务器3包含一个数据库处理器6、一个用于结算任何交费帐目的结算处理单元7、以及一个比赛分析信息提供单元8。

数据库处理器6在数据库中有选择地存储比赛分析信息、购买相

关信息、比赛彩票信息，必要时通过国际互联网的网页浏览器（以下称为“终端”）10以及有线/无线电话机装置9，向购买者即网民提供这些信息，并分别提供有关比赛彩票的基本信息列表，即比赛分析、购买以及比赛彩票信息，然后在屏幕上显示这些内容，验证网民的ID，并确认结算相关项。

在通过有线/无线电话机装置9将来自数据库处理器6的比赛分析信息提供给网民时，结算处理单元7记录所提供的信息，用于验证网民的ID和密码，然后直接向相关的电话号码收取该信息的使用费，或者相反，在通过终端10向网民提供比赛分析信息时记录提供的信息，用于验证网民的ID及密码，查阅信用卡公司关于他/她的信用状况，然后要求该公司结算相关信用卡直接发生的费用，并且结束该结算过程。就购买相关信息来说，当网民购买他或她希望打赌的体育比赛的彩票时，要求通信服务公司或者信用卡服务公司通过如上所述的结算方法结算费用。结算处理单元7从一个独立的比赛彩票系统下载一场体育比赛的结果，并且把它与来自于数据库处理器6的有关比赛彩票购买的信息进行比较，以便弄清楚网民是否有中奖彩票。根据发现的结果，把红利储存到获胜购买者亲自管理的电子钱包中。这里，终端10是一个购买者终端。

比赛分析信息提供单元8处理来自于信息提供终端4的比赛进程信息、比赛结果信息以及比赛分析信息，并且将处理过的信息提供给体育比赛分析单元11，同时，它将由体育比赛分析单元11处理的信息提供给数据库处理器6，存储来自于结算处理单元7的购买信息和收费信息，以及存储数据库处理器6的购买者信息和购买相关信息。比赛分析信息提供单元8连接一个用于打印比赛彩票的打印机12，以便允许购买者直接购买彩票。比赛分析信息提供单元8的购买信息单元8-1向购买者的打印机输出一张类似于实际彩票的虚拟彩票，购买者可以保存他/她已经购买的彩票。与打印机打印输出与否



无关，与购买者输入内容相同的真实比赛彩票同时通过由比赛彩票供应者管理或者租用的、位于现场中心的实际彩票发行机器脱机发行，由此完成彩票的购买过程。如果购买者要求的话，能够依据一种既定方式将实际彩票直接交付给他/她。否则，实际彩票将保存在现场中心。其被作为证据数据保留，直到比赛结果最后确定以及奖金的支付完成为止。此外，由该购买者打印以及储存的虚拟彩票也能作为证据数据来使用。

如图3所示，已经建立了多个比赛分析信息提供单元8。每个信息提供单元8与信息提供终端4、用于销售彩票的销售者终端2以及购买者终端1相连接。比赛分析信息单元8由比赛系统13以及信息分析和处理单元14组成。比赛系统13中存储通过购买者终端1输入的有关购买、收费以及购买者的信息、由信息提供终端4输入的有关比赛进程、比赛结果以及比赛分析的信息、以及由彩票销售者终端2输入的与彩票购买有关的信息，把存储的信息整理到多个专用数据库中，并且在必要时以文件的形式从数据库中提取存储的信息。根据相应的信息，信息分析和处理单元14从比赛系统13中装载提取的文件，并暂时地存储它们，然后将它们提供给多个比赛分析员，并适当地处理它们以便允许比赛分析员通过国际互联网线路为购买者或者信息用户可视地显示这些信息。

比赛分析和处理单元14包含：一个加载系统15，用于加载提取的文件；一个临时数据库16，用于暂时地存储所提取的文件；一个数据仓库17，用于存储该临时数据库16的原始数据，并根据一种预定的处理方法处理它们，然后存储处理后的数据；以及一个OLAP/CRM分析服务器系统18，用于把数据仓库17中等待处理的数据转发给比赛分析员（OLAP/CRM）。数据仓库17向OLAP/CRM分析服务器系统18提供一种分析工具算法，并经由国际互联网向购买者提供与处理过的比赛进程、比赛结果以及比赛分析有关的信息。

比赛分析员位于比赛分析单元11内，包含脱机处理这些信息的专家。比赛分析员包括一个OLAP/CRM管理客户19、一个OLAP客户20以及一个CRM客户21。

如图4a所示，当购买者为了购买比赛彩票通过他/她的终端访问国际互联网时，具有上述结构的比赛彩票管理系统显示一个基本的屏幕图象，以邀请购买者购买比赛彩票（S1）。该基本屏幕图像转变为购买者能够登录该比赛彩票管理系统的屏幕图象（S2），然后显示登录系统的画面（S3）。购买者在一个输入窗口上输入他/她的ID和密码以验证他/她的身分（S4），然后网络服务器3的数据库处理器6确认输入的ID和密码是否是注册会员的ID和密码（S5）。

如图4b所示，如果购买者不是注册会员，数据库处理器6通过购买者终端询问该购买者他或她是否希望获得会员资格（S6）。如果购买者不想获得会员资格，则屏幕显示返回到基本画面（S7）。如果购买者想获得会员资格，则屏幕显示返回到会员注册的画面（S8）。注册画面被构画为能够完全收集购买者的个人信息。具体来说，要求购买者输入这样的个人信息：如ID卡号、电子邮件（e-mail）的ID、密码、邮寄或者住宅地址、职业、收入、家庭、利用电子商务的频率、个人计算机的所有、业余爱好等等，以及如果提供了比赛信息以及比赛分析信息的话对这些信息的使用的支付方法，或者是在他/她购买比赛彩票时支付比赛彩票的方法（S9）。付款方式可以通过把它直接并入通常的通信服务费来结算或者直接通过信用卡来收取。在本系统中，并入通信服务费是一个首选的方法。否则，该付款方式可以通常通过电子方法进行，即通过信用卡，或者可以通过实际银行的转付进行。在使用信用卡的情况下，购买者输入他/她的信用卡号、密码以及它的有效期限、一次性全部付款方式或者分期付款方式，然后从信用卡服务公司获得结算确认。在输入所有要求的内容之后，当按下“完成”按钮时，数据库处理器6显示使用的注

册信息条款，以及确定用户是否同意或者拒绝它们（S10 & S11）。

在使用ARS系统9以及蜂窝式或PCS电话9的情况下，能够根据来自专用于ARS系统的装置的指令购买比赛彩票。为此，购买者要求事先注册他/她的个人信息。当购买者通过有线或者无线的国际互联网注册获得用户会员资格时，如果要求使用ARS系统的话，要分配一个ARS用户号和密码。在访问ABS期间注册的用户号和密码被确认之后，就执行交易。在使用蜂窝或者PCS电话终端的情况下，通过由当前公司专门提供给通信服务公司的内容执行交易。在这时候，通过蜂窝或者PCS电话访问在通信服务公司注册的购买者的个人信息，以确定彩票购买是否生效。在确定之后，以同样方式通过现有的有线国际互联网进行交易。可以由签署者的通信服务公司提供用于当前中心客户管理的信息。

接着，如果用户确认该协议，则把信息保存在比赛分析信息提供部分8的数据库中（S12），并再次显示登录画面，以允许该用户登录（S13）。然而，如果没有确认该协议，则要求用户再次做出确认。将协议保存在数据库中，或者是再次显示用于购买比赛彩票的基本画面（S14，15）。

在确定会员资格状态的步骤中，如果用户被判定为会员的话，为了记录具有注册ID和密码的会员的访问，通过数据处理器把用户的这次访问保存在比赛分析和提供部分8的一个数据库中。把来自数据库处理器6的有关比赛进程和比赛结果、以及它们的分析的信息向会员们显示（S17）。例如，显示昨天或者昨天之前举行的比赛的结果、有关诸如当天体育比赛进程的各种信息、比赛开始时间、以及如果比赛是在户外场地进行的话，今日的天气信息、队伍的先前比赛成绩、参赛者的情况等等。不考虑举行的是哪种类型的比赛，可以是提供有关足球、棒球、排球或者篮球、以及不普及的运动诸如摔跤、柔道、跆拳道（韩国人自卫的技巧）、西式箭术、射击、田

径比赛等等的比赛进程信息以及比赛结果信息。基于上述信息及条件，如果一个用户想要知道有关一个参赛者的分析信息，他/她点击该比赛分析信息（S18），然后数据库处理器6在购买者终端上显示保存在比赛分析和提供部份的数据仓库17中、有关今后10天比赛的分析信息（S19）。如果购买者在比赛分析信息当中点击想要日期的比赛分析列表（S20），需要确定在一场具体的比赛开始以前是否还有五（5）分钟的时间（S21）。

如图 4c 所示，如果还有小于五分钟的时间，即一（1）分钟、两（2）分钟、三（3）分钟、四（4）分钟，就从数据库处理器中提取比赛结果信息并且确定当前比赛是否已经结束（S22）。如果确定比赛还没有结束，则为该购买者显示当日的比赛分析列表（S23）。例如，显示一个用于报告由比赛分析员提供的现场比赛分析的按钮、一个用于广播比赛真实状态的按钮、一个用于分析进行中的比赛的按钮、一个用于查阅比赛结果的按钮、一个用于比较和分析比赛预期结果的按钮、一个用于分析胜败的按钮、以及一个用于查阅比赛彩票抽奖情况的按钮等等，并且鼓励购买者点击它们中的任何一个（S24）。如果购买者点击这些按钮的任何一个的话，系统会通知他/她将收取使用付费信息的预定费用，然后数据库处理器 6 确定是否接受购买者的付款方式（S25）。如果接受该付款方式，就在该购买者终端上显示点击的分析信息（S26），从信息开始使用的时间点开始计时，并且决定有关信息的使用是否完成（S27）。如果信息使用完成的话，系统确定是否还查阅其他任何信息（S28），然后结算处理部分 7 根据一种预定的结算方法为所统计的时间收取费用。费用被保存在比赛分析和提供部分 8 的数据库中，然后终止系统操作（S29）。如果不接受该付款方式，就显示使用付费信息所需要的条款（S30），再次显示和比赛彩票购买者想要下的赌注有关的基本信息画面，然后显示和打赌有关的基本画面（S31），之后终止系统操

作。

如果确定比赛已经结束，就显示一个与比赛彩票购买者所希望打的赌相关的基本信息画面(S32)。例如，显示一个用于查阅打赌结果的按钮、一个用于查阅个人累积点数的按钮、一个用于查阅个人打赌情况的按钮、一个用于查阅个人和当天打赌结果的按钮、一个用于查阅个人和团体打赌情况的按钮、一个用于分析团体和比赛胜利的百分比的按钮，并且在购买者终端显示这些按钮以及如何使用它们的说明，并鼓励购买者点击它们中的一个(S33)。然后，几乎相同地通过上述过程执行确定收费的步骤。这就是说，如果购买者点击这些按钮中的任何一个的话，就会告知他/她使用收费信息将要收取的预定总金额，然后由数据库处理器6确定是否接受购买者的付款方式(S25)。如果接受该付款方式，点击的分析信息就显示在购买者终端(S26)，从开始使用信息的时刻开始计时，并且确定是否完成了有关信息的使用(S27)。如果完成了对信息的使用，就确定此外是否查阅了其他任何信息(S28)，并且结算处理部分7依据一种预定的结算方法收取计时费用。将费用保存在比赛分析和提供部分8的数据库中，然后终止系统操作(S29)。如果不接受该付款方式，就显示使用收费信息所需要的条款(S30)，再次显示一个与比赛彩票购买者希望打的赌相关的基本信息画面，并显示一个与打赌有关的基本画面(31)，然后终止系统操作。

如果离比赛开始还有五(5)分钟，就从数据仓库17提取当天的比赛分析单，然后进行显示(S34)。例如，显示对抗团队的成绩列表、与和对立团队比赛相关的特定事件、与比赛天气和日期有关的历史成绩、比赛日期当天运动场上的有关历史成绩、参赛者分析、比赛分析员的分析数据、比赛分析员对预期获胜者的介绍和分析、比赛结果不分胜负的几率分析等等，并鼓励购买者点击他们中的任何一个。如果点击了它们中任何一个的话，就会告知购买者依据收费信

息的使用将要收取的费用的预定总金额，然后由数据库处理器6确定是否接受购买者的付款方式(S37)。如果接受该付款方式，点击的分析信息就显示在购买者终端，从开始使用信息的时刻起计时，并且确定是否完成了有关信息的使用(S38)。如果完成了对信息的使用，就确定此外是否查阅了其他任何信息(S28)，然后结算处理部分7依据一种预定的结算方法收取计时费用。将费用保存在比赛分析和提供部分8的数据库中，然后终止系统操作(S39)。如果不接受该付款方式，就显示使用收费信息所需要的条款，然后终止系统操作(S40)。

另一方面，如果没有结束信息的使用，如图4d所示，数据库处理器6就鼓励购买者通过购买者终端1购买比赛彩票(S41)。如果购买者不购买彩票的话，就立即终止系统操作。

然而，如果有意购买比赛彩票的购买者输入一个购买指令(S42)，就会显示购买比赛彩票的信息，即购买或者查阅按钮(S43)。此时，确定购买者是否有意向购买比赛彩票或是查阅比赛彩票(S44)。如果确定购买者有意向这么做的话，就询问购买者是否了解购买比赛彩票的方法(S45)。购买者不了解该方法时，会首先显示一个关于购买比赛彩票的方法的说明(S46)。如果购买者确认他/她查阅有关系统使用的资料，就会以反复的方式告知购买者直到他/她完全明白为止(S47 & S48)。当购买者已经知晓该方法、或是由于反复提供资料而使购买者充分了解了该方法时，就显示实际的比赛彩票(S9)，然后购买者借助于鼠标或键盘输入打赌详细资料（诸如打赌金额、团队记录、最后得分等等）(S50)，然后确认打赌数据(S51)。此处，上述信息由构成一个网络服务器3的数据库处理器和比赛分析信息提供部分8提供。

在购买者终端上显示根据输入的打赌详细资料询问购买者购买彩票的屏幕图像，并且要求购买者确认购买(S52)。如果输入取消购买的话，就终止系统操作。但是，如果确认购买的话，就显示结算

方法，以便在结算处理部分7中允许购买者依照购买者的要求选择卡付款或将收费并入通信服务公司发出的帐单内进行结算中的任何一种方式(S53)。如果选择了卡付帐方式，就选择信用卡的种类，如Visa卡、Master卡等，并且输入卡号和密码，以及相应的银行帐户，此后，如果检测到购买者点击了按钮(S54)，结算处理部分7对此进行识别，并证实购买者是否确认在购买者终端上进行卡支付(S55)。除非通过了确认，否则就重复选择一种结算方法到输入卡数据的步骤(S57)。如果确认用卡付款，结算处理部分7向卡服务公司和电子钱包管理公司查阅有关购买者的信用状况，确定收支余额并处理结算(S56)。

如图4e所示，确定结算是否进行如上所述的正常处理(S58)。然后，输入与信用卡有关的全部信息直到正常处理完成为止，相应地点击一个同意按钮(S59、S60、S53、S54、S55 & S56)。如果结算进行了正常地处理，结算处理部分7就通过数据库处理器6显示一个确认信息(S61)，并且将它存储在分析信息提供部分8的与购买有关的数据库中(S62)。然后，如果结算正常地进行了处理，就在比赛分析信息提供部分8中存储购买者打赌的彩票，以便允许购买者在他/她希望时提取它。通过购买者终端1发送打印与实际彩票相同的彩票的指令(S64)，同时在该彩票上印有广告的图案和文字(S65)。如果购买者不想要打印，并且想在网络服务器3中保留彩票(S66)，网络服务器3就打印该彩票，并将其保留一段预定时间直到购买者取走为止(S67)。购买者想要让彩票交到他/她手中(S68)时，就将它送到购买者当前注册的地址(S69)。

例如，一个通过有线或无线的国际互连网、一个ARS、一个蜂窝或PCS电话终端购买并打印、或被购买者确认的实际比赛彩票，是与一个比赛彩票提供机构的系统管理中心5相连接的，并且通过一个位于该中心的比赛彩票发售机器将它作为实际彩票脱机打印出

来。如果购买者想要彩票送交的话，就将它递送到购买者当前注册的地址。否则，就将它保留在中心，并经由e-mail（电子邮件）将购买结果通知购买者。

在确定购买和查阅的步骤(S44)中，如果购买者不购买而且只想查阅比赛彩票，如图4e所示，就显示用以查阅的购买相关信息(S70)。例如，显示个人的彩票购买状态和当日的彩票购买总金额。如果购买者点击了它们中的任何一个(S71和S72)，依据打印指令向购买者打印与彩票购买有关的信息(S73和S74)。打印出的彩票上印有广告图样和说明。

另一方面，一种与体育比赛有关的娱乐方法用以预测各种比赛的结果。通常它面向国内举行的运动比赛。然而，由于季节性限制在国内没有举行比赛的特殊情况下，它们也可以面向外国举行的运动比赛。

例如，就英式足球来说，有两种方法：预测在韩国举行的全部比赛（假定每年为50场比赛）中有8或12场得分但平局的比赛，以及预测一特定运动（依据管理，有12场比赛、15场比赛等）是否将是平局、主场胜利、客场胜利等。

下面作进一步的详细描述：

(1)一种预测比赛结果的方法是最为普遍的打赌方法，其中主场胜利、平局、客场比赛等被指示出来，并且通过所提供的运动比赛列表对全部比赛进行打赌。确定主场胜利(1)、平局(X)和客队胜利(2)。

(2)预测比赛得分的方法是通过预测比赛期间获得的得分进行的。它面向那些对那种运动具有一定认识、并相信运气的人。通常，对6场比赛的得分进行预测，并依据获胜比赛的数目确定三或四个抽奖等级。

(3)一种预测平局比赛的打赌方法，任何一个人都能够参与而不



要求具有专门的知识。基本上，它预测比赛是平局。从全部的比赛列表（一年内举行的），选择9到13场预计是平局的比赛，然后把分数相加。从选择的9到13场比赛中，按高分次序选择7或8场比赛，并把分数相加。在0比0的情况下，给2个点；在1比1和2比2等得分的情况下，给3个点。在胜利/失败的情况下，给1个点。当7-8场比赛的最后点数为21到24点时，获得最高点数的人就是优胜者。

(4)一种预测最高点数的方法，是在一年内举行的全部比赛中选择8场比赛的点数。

(5)一种半场比赛方法，在比赛的第一个半场过后预测点数。

(6)一种额外比赛加分方法，在每年的全部比赛当中选择6场与最高点数相同的运动比赛，然后可以另外选择一个比赛作为额外的比赛。当6、5、4和3场比赛正好符合时，参与者就是优胜者。在额外的比赛中，如果在命中五场或三场比赛之后第七场比赛正确命中，就判定有额外的胜利。

(7)一种预测打赌胜利百分率的方法，几乎能够天天执行。它不要求关于一特定运动的知识。赏金金额取决于用户的打赌金额。如果比赛结果正好符合的话，奖金金额由一个分配给每场比赛的特定百分率或系数乘以预先的打赌金额来确定。百分比被分为一个固定部分和一个可变部分。固定的百分率由彩票发售中心在有关比赛开始以前预先决定。可变百分率是依据对该比赛打赌的奖金金额和发行彩票的数目来确定。

此时，打赌胜利方法的百分比具有长列表、比赛和优胜者的格式。在长列表中，至少从全部比赛中选出3场比赛以预计其胜利/失败。依据打赌所选的队的胜利百分比确定奖金金额。在比赛中，它仅面向几场竞赛当中的一场给定比赛以预测它的点数。在优胜者中，优胜者是一个在特定比赛和运动比赛中预测团队或优胜者的人。

从上述描述可明显看出，本发明提供一种使用国际互连网管理

比赛彩票的系统，其中允许一个用户推测比赛结果，然后通过国际互连网证实该比赛结果；为激起他/她对体育比赛的兴趣，而不管该比赛是普及还是不普及，他/她通过国际互连网检索与比赛彩票有关的信息，并购买一张比赛彩票以享受打赌或比赛的乐趣，然后接收现场比赛信息以及来自于比赛分析员提供的比赛分析的信息。由于他们能够很愿意和兴奋地观看比赛，因此本系统在推广不普及比赛、使用户对比赛的兴趣达到最大限度方面是非常有效的。

此外，依据本发明，与传统的赛马或自行车比赛不同，不需要直接抵达运动场地，用户就能够购买比赛彩票，享受同样的比赛乐趣。与不考虑用户意向的普通彩票或其他用途彩票不同，根据本发明，购买者可以根据现场中心提供的比赛分析信息和个人决定来购买该彩票，所以这可以增加购买者的兴趣。此外，在普通彩票的情况下，不管赏金多少都要求购买者直接抵达交易所来接受奖金金额。然而，在本发明中，即使金额的数值小，奖金金额也直接存入购买者的银行帐户而不需要亲自抵达交易所，因此使购买者的利益达到最大限度。

尽管已经为说明性目的公开了本发明的最佳实施例，那些本领域的技术人员将会意识到：没有背离附图中所公开的本发明的范围和精神的情况下，可能进行各种修改、补充和替换。

# 01.08.22

## 说明书附图

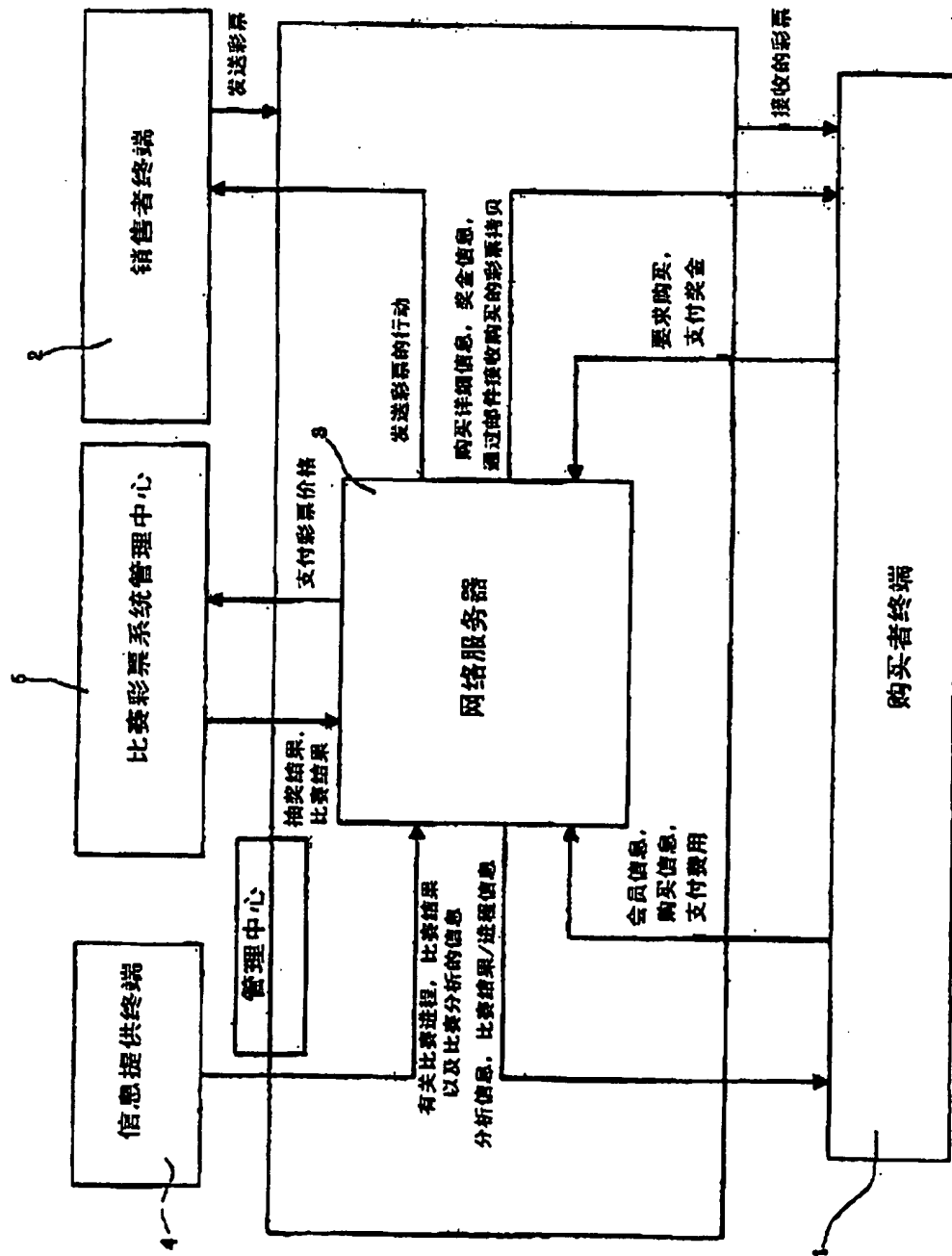


图1

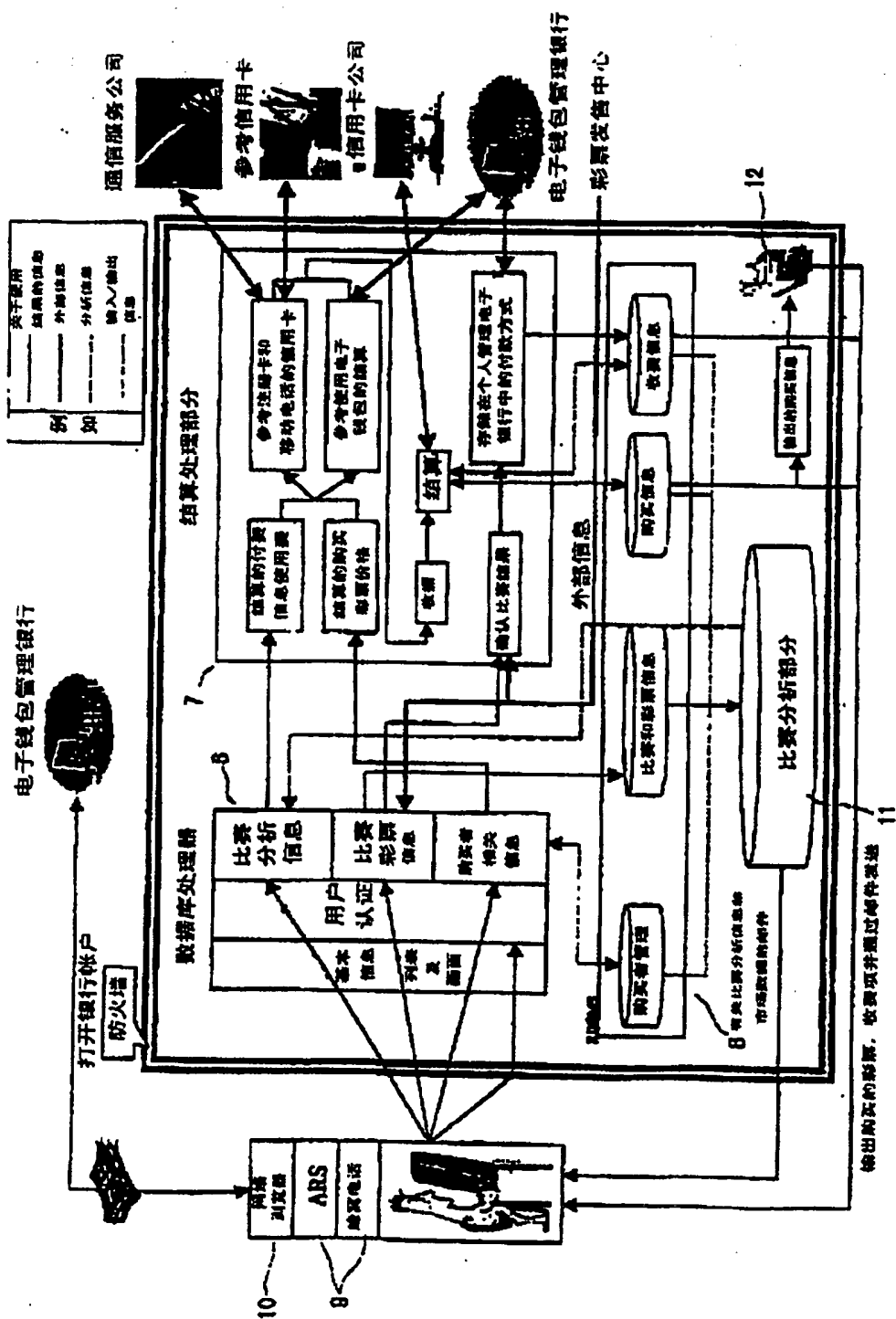


图2

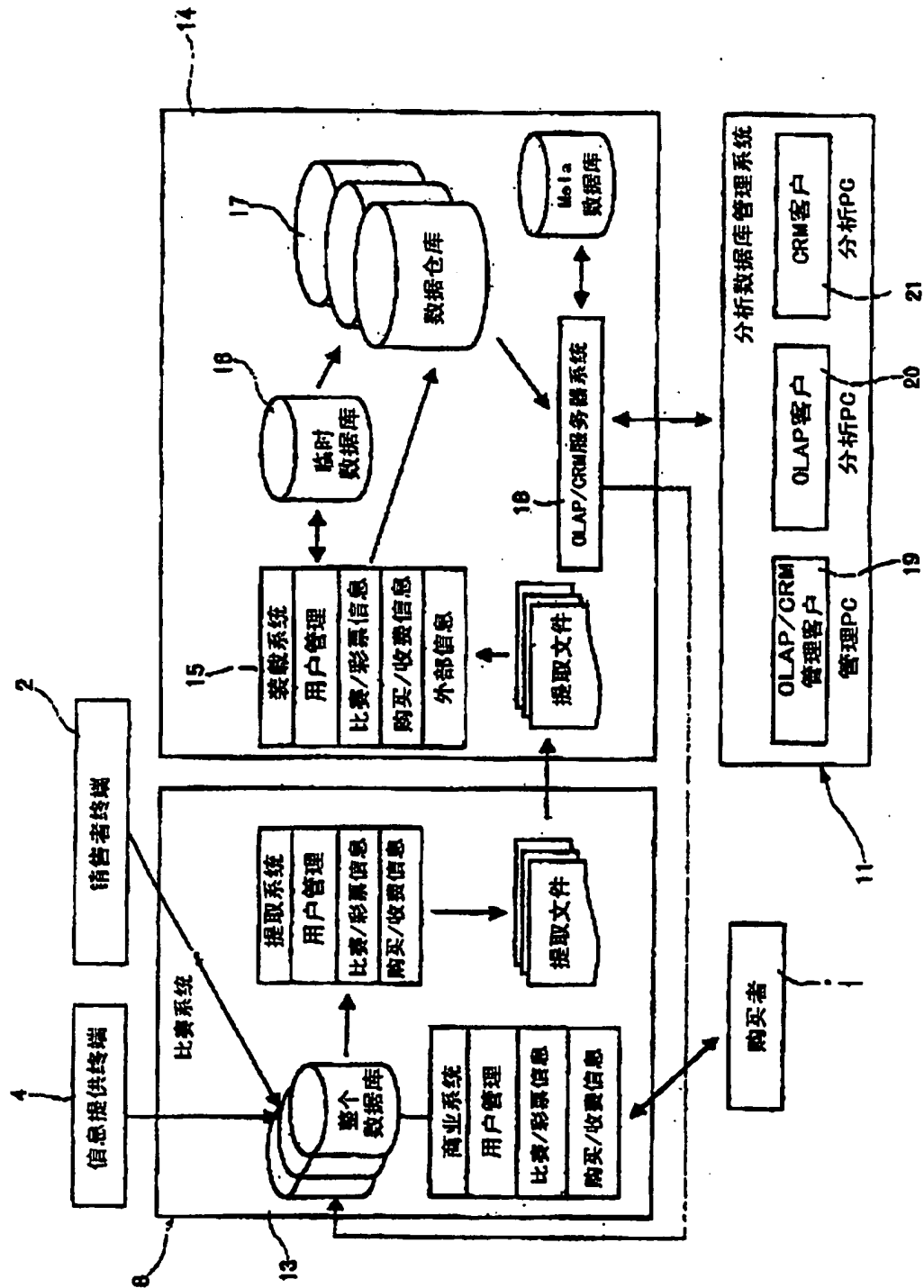
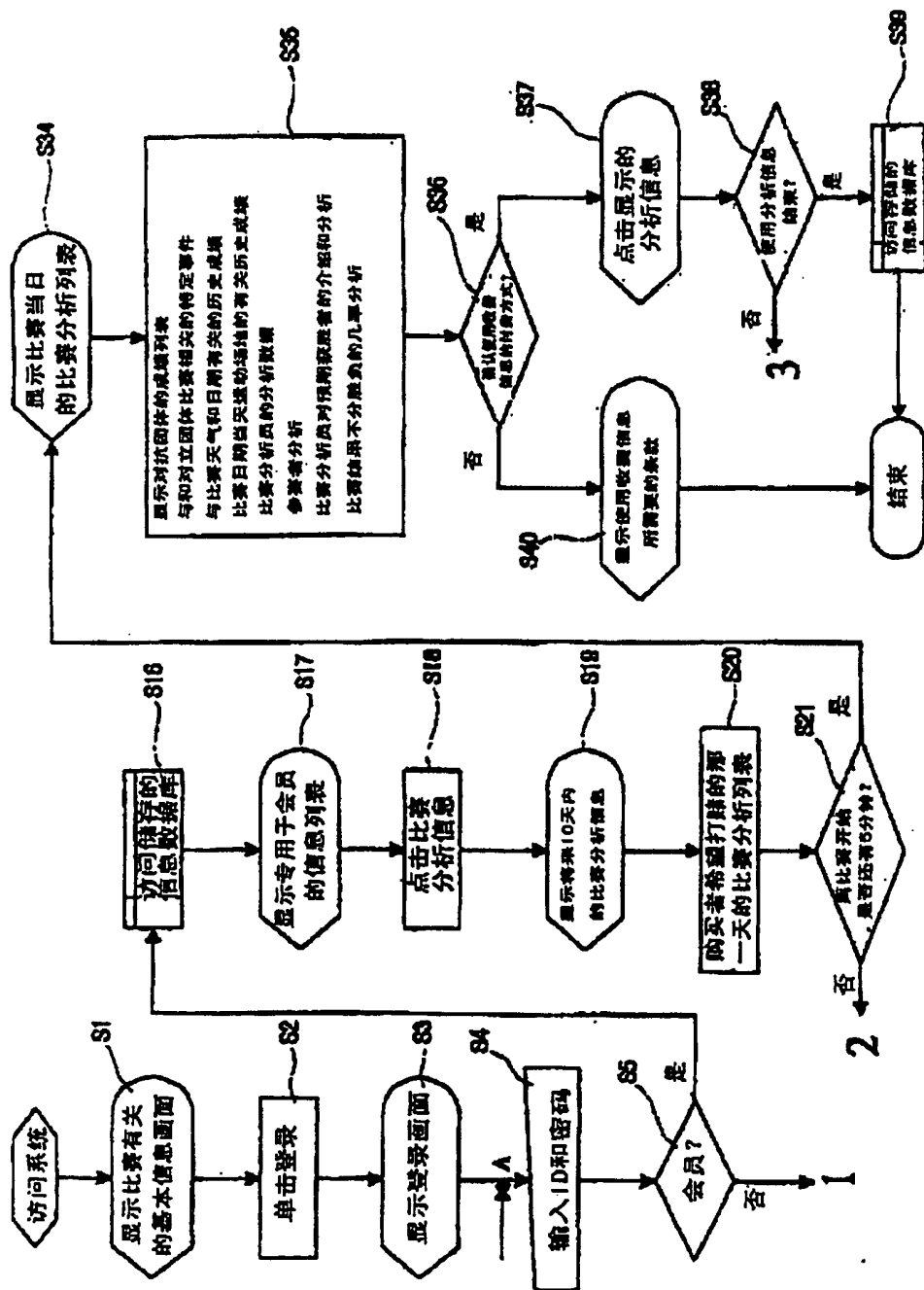


图3



**图 4a**

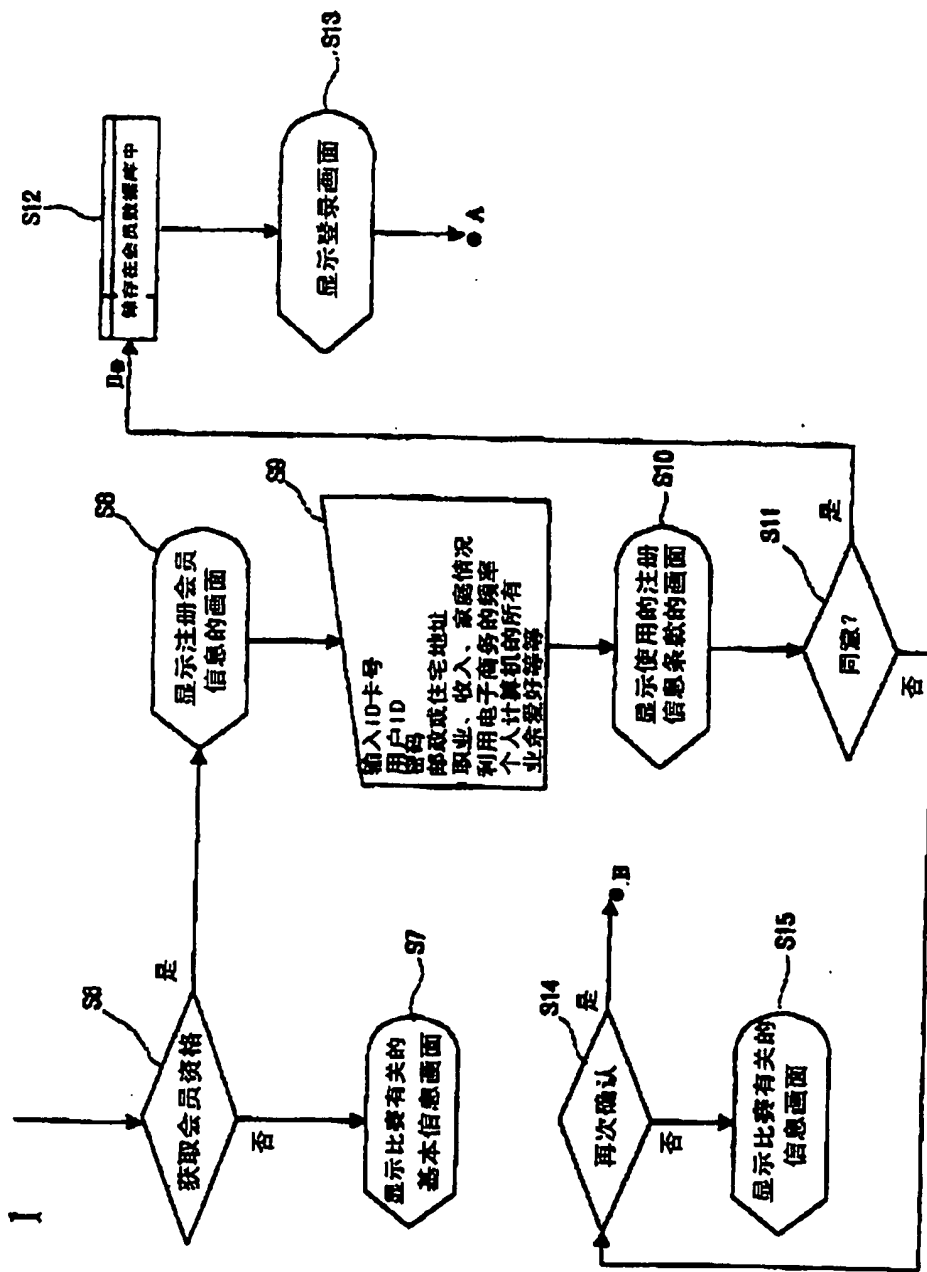


图4b

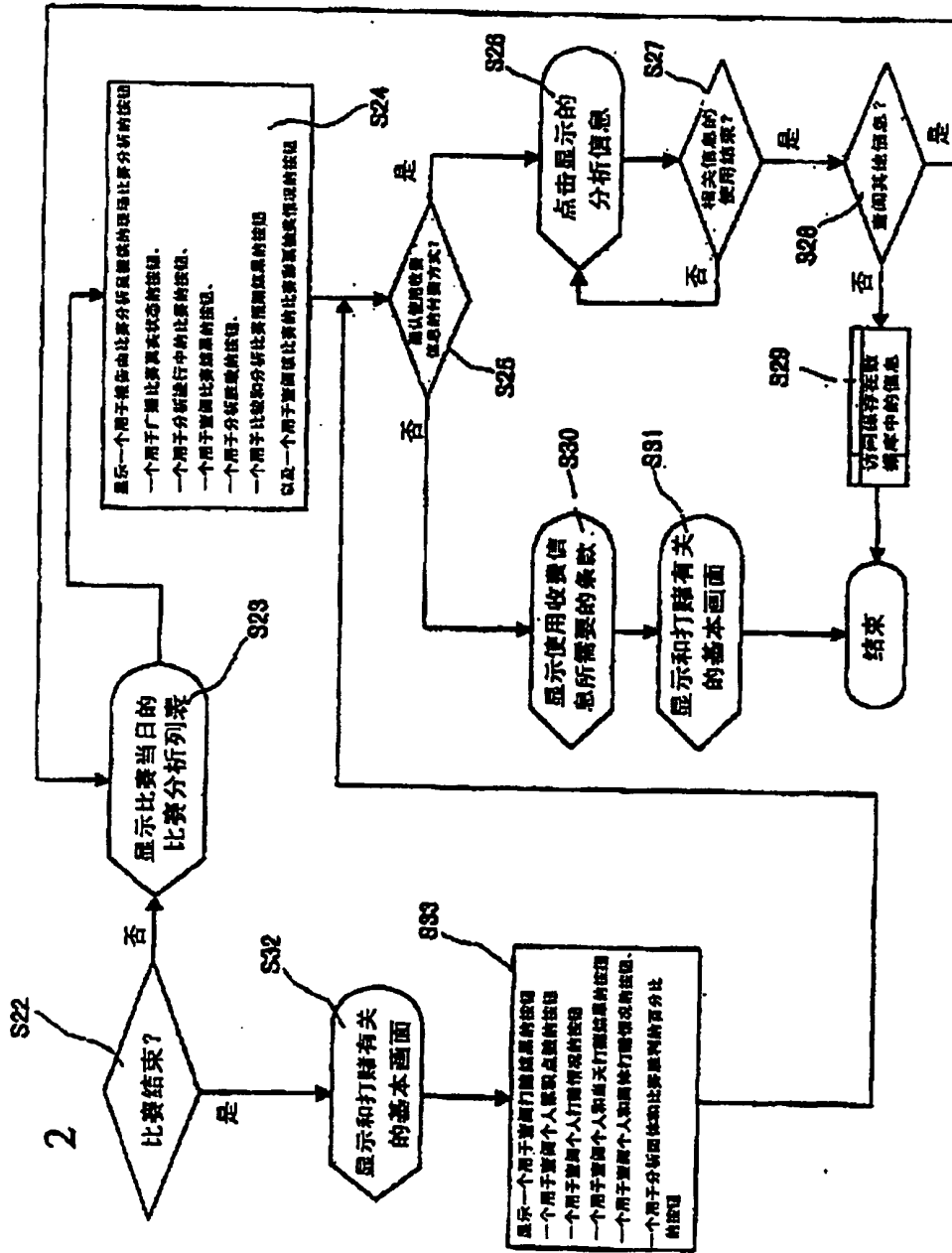


图4C



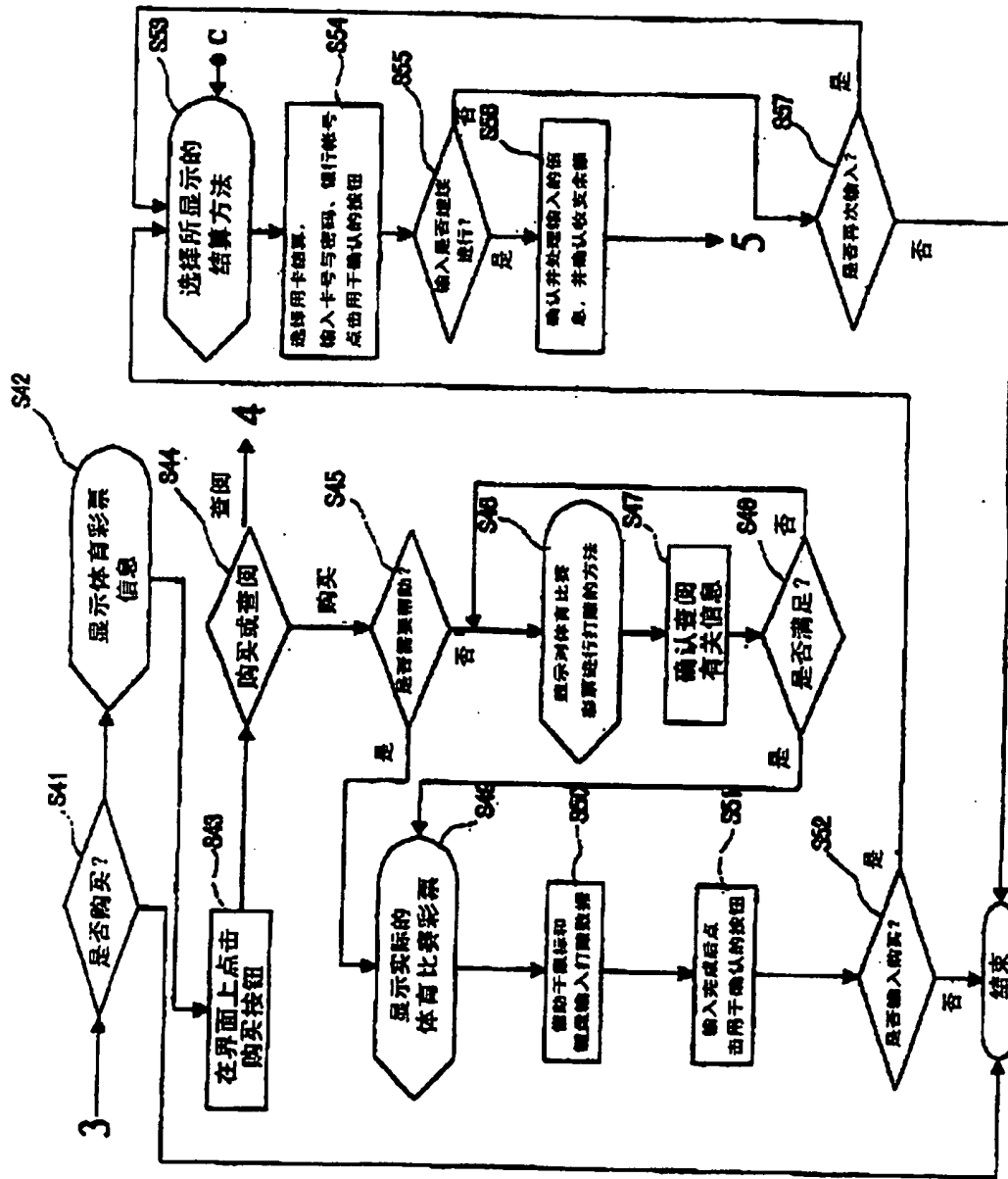


图4d

